



# РУКОВОДСТВО ИГРОКА

## ЛАГЕРЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ D&D «SWORD COAST»

Дата изменения: 4 января 2025 года. Версия 2.0.

### ЧТО ЭТО?

В этом документе изложены правила создания и развития персонажей в рамках игр Лагеря любителей D&D «Sword Coast» в сеттинге Забытых Королевств.

Подробнее о лагере вы можете узнать на странице [swordcoast.trpg.ru](http://swordcoast.trpg.ru).

### СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Используйте правила создания персонажей из Книги игрока (2024), сокращённо КИ 2024, доступные источники правил (см. «Какие книги правил я должен использовать?») и следующие примечания. Вы начинаете играть с 1-го уровня.

**Шаг 1: Выберите класс.**

**Шаг 2: Выберите вид или Своё происхождение, предысторию, снаряжение, язык, и безделушку.**

- **Своё происхождение.** Если используется опция «Своё происхождение» (*Котёл Таши со всякой всячиной*, КТсВВ), выберите либо Черту происхождения, либо черту без категории (не отнесённую в обновлённых правилах ни к Общим чертам, ни к Чертам происхождения, боевого стиля или эпических даров).
- **Черта.** Черты без категории можно выбирать только в том случае, если в опциях персонажа не указана категория. Черта «Посвящённый в боевое искусство» (КТсВВ) недоступна.
- **Предыстория.** Используйте любую доступную предысторию или создайте предысторию с помощью *Руководства Мастера Подземелий* (2024), сокращённо ниже РМП 2024.
- **Язык.** Если язык, относящийся к происхождению вашего персонажа, не указан в качестве опции Происхождения, вы можете выбрать его (например, тифлинг, знающий inferнальный).

**Шаг 3: Определите значения характеристик.** Ваши значения характеристик генерируются с использованием Стандартного массива или Стоимости баллов.

**Шаг 4: Выберите мировоззрение.** Только незлое мировоззрение.

**Шаг 5: Заполните детали.**

- **Божество.** Жрецы должны, а другие классы могут выбрать божество из доступных в сеттинге Забытых Королевств, либо не являющееся уникальным для другого сеттинга.

### НАЧАЛО ИГРЫ С 5-ГО УРОВНЯ

Вы можете создать персонажа 5-го уровня вместо того, чтобы начинать с 1-го уровня. Получите стандартное снаряжение, соответствующее вашему классу и предыстории, 500 золотых, 40 дней простоя и один из следующих магических предметов.

- *амулет благочестия +1* (КТсВВ)
- *барабан задающего ритм +1* (КТсВВ)
- *волшебная палочка боевого мага +1*
- *универсальный инструмент +1* (КТсВВ)
- *жезл хранителя договора +1*
- *лунный серп +1* (КТсВВ)
- *магический гримуар +1* (КТсВВ)
- *обмотки безоружного мастерства +1*
- *оружие +1*
- *пояс из драконьей кожи +1* (СДФ)
- *сумка хранения*
- *фиал с кровью +1* (КТсВВ)
- *щит +1*

### ИСПОЛЬЗУЙТЕ АКТУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ

Используйте самую последнюю версию контента D&D, начиная с даты его релиза. Например, большинство подклассов, видов и черт из КИ 2014 были обновлены в КИ 2024. Только следующие

необновлённые опции из *КИ 2014* по-прежнему доступны:

- **Подклассы Жреца.** Домены Знания, Природы и Бури.
- **Подклассы Волшебника.** Школы Вызова, Очарования, Некромантии и Преобразования.
- **Виды.** Полуэльф и полуорк.
- **Черты.** Исследователь подземелий, Языковед и Адепт боевых искусств.

#### КАКИЕ КНИГИ ПРАВИЛ Я МОГУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

- *КИ 2024* и *КИ 2014*
- [Бесплатные правила \(2024\)](#) и *Базовые правила (2014)*
- *Бигби представляет: Слава великанов*
- *Врата Балдура: Нисхождение в Авернус* (предыстории)
- *Глушь по ту сторону Вичлайта* (виды, предыстории, безделушки)
- *Гробница Аннигиляции* (предыстории)
- *Долина Ледяного ветра: Иней Морозной Девы* (безделушки)
- *Из Бездны* (особенности предыстории, связи)
- *Клад Королевы Драконов* (особенности предыстории, связи)
- *Книга многих вещей*
- *Котёл Таши со всякой всячиной (КТсВВ)*, все обновлённые опции, включая Персонализацию вашего происхождения и Договор талисмана Колдуна, который может быть выбран в качестве воззвания)
- *Морденкайнен представляет: чудовища Мультивселенной (МПЧМ)*
- *Призраки Солтмарша* (предыстории)
- *Пробуждение Тиамат* (особенности предыстории, связи)
- *Проклятие Страда* (предыстории, безделушки)
- *Путеводитель игрока Элементарного Зла* (черта)
- *Руководство Занатара обо всём (РЗоВ)*
- *Сокровищница драконов Физбана (СДФ)*

## УЧАСТИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

Вы можете участвовать одним персонажем в любое приключение Лагеря любителей D&D «Sword Coast» при условии, что ваш персонаж соответствует требованиям к уровню для игры, и ваш персонаж ещё не играл в это приключение, включая его обновлённые версии. В каждом приключении указано, персонажи какого уровня могут в него играть.

## ЭТИКЕТ ИГРОКА И МАСТЕРА

Помимо соблюдения правил поведения в группе, будьте уважительны, делитесь вниманием Мастера с другими игроками, старайтесь не отвлекаться, заранее готовьтесь к своему ходу, спрашивайте согласия, когда это необходимо, и следите за тем, чтобы ваше поведение устраивало бы всех остальных. Точно следуйте руководству по созданию персонажа и создайте персонажа, который не будет мешать Мастеру и другим игрокам получать удовольствие от игры.

## АДАПТАЦИИ КЛАССОВЫХ УМЕНИЙ

### ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Используйте раздел «Создание магических предметов» из *РМП 2024* и правила из умения «Адепт магических предметов» для создания одного предмета на каждом из следующих уровней: 10-м, 12-м, 14-м, 16-м, 18-м, и 20-м. Созданная вещь должна соответствовать уровню (см. таблицу «Соответствующие уровню редкости» ниже), как описано в *РМП 2024* и доступных источниках, и быть того типа, который можно приобрести в рамках сеттинга (не огнестрельное оружие, предметы с дополнительными свойствами или разумом).

**Повторный выстрел.** Предмет, который требуется зачаровать, должен быть того типа, который доступен для покупки (не огнестрельное оружие).

### ВОЛШЕБНИК

Дополнительное умение «Волшебное перо» волшебника Ордена писцов позволяет вам за 1 день просто копировать 10 заклинаний 4-го уровня или ниже, или 5 заклинаний 5-го уровня или выше.

### НЕОБНОВЛЁННЫЕ БОЕВЫЕ СТИЛИ

Если у вашего персонажа есть классовое умение «Боевой стиль», вы можете выбрать обновлённые Боевые стили из доступных источников как Черту боевого стиля.

## АДАПТАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Большинство мгновенных заклинаний без указанной длительности, за исключением таких заклинаний, как *оживление*, *восстановление* и *реинкарнация*, прекращают своё действие в соответствии с описанием заклинания и решением Мастера. Для некоторых заклинаний требуются дни

простоя (см. «Время простоя» ниже). Для заклинания, которое должно выполнить ограниченную по времени задачу, прежде чем персонаж сможет его использовать (например, «творить каждый день в течение года»), потратьте 1 день простоя за каждый день, требуемый в описании заклинания. Заклинания, требующие от заклинателя спасброска, должны сотворяться перед Мастером.

**Двойник.** Сосуд не может вырастить другого двойника, пока первый двойник не будет использован.

**Поиск фамильяра.** Помимо фамильяров, перечисленных в описании заклинания, доступны только фамильяры, описанные в конкретных классах.

**Магическая аура Нистула.** Заклинатель не может наложить другую иллюзию на дополнительное существо или объект, пока не закончится время действия первого заклинания или оно не будет развеяно.

**Подобие.** Подобие не может сотворить подобие или любое заклинание, дублирующее его эффект.

**Круг телепортации.** Постоянные круги телепортации могут находиться в определённом месте расположения предприятия или имения персонажа, общеизвестного храма его веры или постоянной штаб-квартиры официальной организации, членом которой он является. Информацию об обмене кругами телепортации см. в разделе «Время простоя».

**Желание.** Это заклинание должно быть сотворено в присутствии Мастера во время сессии и действует только на персонажей за вашим столом. Дни простоя нельзя использовать для восстановления после стресса, а потерю способности к сотворению желания можно отменить, только пожелав переброса. Эффекты любого желания, выходящего за рамки списка в описании заклинания, остаются на усмотрение Мастера, использующего это руководство. Все эффекты от сотворения желания вашим подобием испытывает ваш персонаж. Если это приведёт к невозможности творить желание, это распространяется на любое будущее подобие, которое он создаст, так же как и на желание творимое божествами посредством Божественного вмешательства или подобных классовых умений.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ ДЛЯ МАСТЕРА

---

Использование игроком информации из *РМП 2024*, *РМП 2014*, *Бестиария*, *МПЧМ* или информации для Мастера в приключении ограничено тем, что необходимо для классовых умений персонажа и находится в описании магического предмета или статблоке.

## ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ ОБ ИГРЕ

---

Вы должны вести разборчивый [журнал персонажа](#) в любой форме для отслеживания наград, заметок о названиях приключений или одноразовых кодах, любой важной информации из приключений и других изменений вашего персонажа.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

---

Вы получаете уровень в конце каждой игровой сессии, которая завершает приключение Лагеря любителей D&D «Sword Coast». При повышении уровня вы получаете хиты, указанные как фиксированное значение для вашего класса (плюс все модификаторы).

Достигнув 5-го уровня, вы сможете выбрать магический предмет, как указано в разделе «Начало игры с 5-го уровня» выше.

## ПЕРЕСТРОЙКА ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

---

Вы можете перестраивать любой аспект своего персонажа между сессиями. Однако вы сохраняете свой уровень, снаряжение и магические предметы, полученные в игре, и теряете классовые умения и предметы, связанные с аспектами, которыми ваш персонаж больше не обладает. Когда волшебник перестраивается в другой класс, в дополнение к удалению книги заклинаний из классового снаряжения игрок также удаляет заклинания, изученные при повышении уровня, но сохраняет купленные книги заклинаний и заклинания, скопированные во время простоя.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

---

Вы получаете уровень в конце каждой игровой сессии, которая завершает приключение Лагеря любителей D&D «Sword Coast».

Вы получаете хиты, указанные в качестве фиксированного значения для вашего класса (плюс любые уместные модификаторы), когда повышаете уровень.

Всякий раз, когда вы получаете уровень, вы можете перестроить любой аспект своего персонажа. Смотрите раздел «Перестройка» ниже.

Как только вы достигнете 5-го уровня, вы можете выбрать магический предмет, как описано в разделе «Начало игры с 5-го уровня» выше.

## ПЕРЕСТРОЙКА

Вы можете перестроить своего персонажа по своему желанию. Однако вы сохраняете только снаряжение и магические предметы, заработанные во время приключений, и теряете доступ ко всем предметам, полученным с помощью умений класса. Если вы перестроитесь обратно в этот класс, вы восстановите доступ к этим предметам.

## НАГРАДЫ

Ниже приведена информация о наградах, которые вы можете получить: магические предметы, монеты и другие сокровища и сюжетные награды.

## МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

**До сессии.** Если вы или ваш персонаж получили магические предметы во время игры, вы должны ограничить количество магических предметов, которые вы берёте с собой на игровые сессии, в соответствии с таблицей ниже. Написанные свитки, сваренные зелья (см. «Время простоя») и любые предметы, несомые существом под вашим контролем (настройка остаётся на усмотрение Мастера), учитываются в вашем лимите носимых предметов.

Если ваш персонаж в настоящее время пользуется постоянным эффектом, включите магический предмет, дающий это преимущество, в ваш лимит носимых предметов, с учётом редкости предмета.

## НОСИМЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Уровни	Необычные+	Обычные	Расходники
1-4	1	5	5
5-10	3	5	10
11-16	6	5	10
17-20	10	5	15

Необычные, редкие, очень редкие, легендарные и уникальные постоянные магические предметы включены в столбец «Необычные+». Легендарные магические предметы можно использовать только с 17-го уровня.

Обычные постоянные магические предметы включены в столбец «Обычные». Инфузии Изобретателя не считаются носимыми магическими предметами.

Расходуемые предметы включают магические боеприпасы и любые магические предметы без настройки, которые не перезаряжаются и должны быть израсходованы в случае использования (зелья, свитки и т.д.); сюда входят одноразовые предметы (*камень элементаля* и т.д.). Неиспользованные расходуемые предметы учитываются в вашем лимите носимых предметов (см. столбец «Расходники»). Если эффект использованного расходуемого предмета сохраняется после игровой сессии, в которой предмет был использован, то постоянный эффект не считается расходуемым предметом, но учитывается в лимите носимых предметов персонажа в соответствии с редкостью предмета. Каждое использование многоразовых расходников (*мазь Кеогтома* и т.д.), вплоть до максимального количества их использований, считается за один расходник в вашем лимите носимых предметов. *Дымный порошок* и магические боеприпасы считаются как один расходник за 5 выстрелов, с округлением в большую сторону.

Аналогичным образом вам необходимо ограничить количество даров (включая эпические дары), которые вы берёте с собой на игровую сессию, основываясь на таблице ниже:

## НОСИМЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ, ДАРЫ И ЧАРЫ

Уровни	Дар	Благословение	Чары
1-4	0	1	2
5-10	0	1	5
11-16	0	1	5
17-20	1	1	5

Предметы, благословения, дары и чары, не взятые на игровую сессию, остаются в вашем инвентаре.

**Во время сессии.** Всякий раз, когда ваша группа находит один магический предмет или только одно благословение, дар или одни чары, это присуждается одному персонажу игрока, группа определяет, кому именно, даже если это не соответствует уровню персонажа (см. таблицу ниже). В течение этой сессии он не учитывается в вашем лимите носимых предметов.

## СООТВЕТСТВУЮЩИЕ УРОВНЮ РЕДКОСТИ

Уровни	Макс. редкость
1-4	Необычный
5-10	Редкий
11-16	Очень редкий
17-20	Легендарный

Также применимо следующее.

- **Постоянные эффекты.** Если ваш персонаж уже воспользовался магическим предметом, который даёт постоянный эффект (например, справочником по големам), он не может получить тот же постоянный эффект от второго предмета.

Уничтоженные, израсходованные, потерянные или оставленные предметы, благословения, дары и чары удаляются у вашего персонажа и не могут быть получены повторно, если только вы не получите их снова как награду в ходе игры. Если в приключении не указано, как именно уничтожается предмет, постоянные магические предметы уничтожить нельзя. Если ваш мультиклассовый персонаж теряет предмет и его потеря делает его неподходящим для одного из его классов, вам придётся перестроить своего персонажа, чтобы получить право на этот класс или убрать его.

**В конце сессии.** Каждый персонаж сохраняет все магические предметы, благословения, дары или чары, полученные им в ходе приключения и не использованные или не уничтоженные во время сессии.

Персонажи более низкого уровня, которым в качестве награды достаётся легендарный магический предмет, могут его иметь, но он

останется недоступным для использования до 17-го уровня.

## МОНЕТЫ И ПРОЧИЕ СОКРОВИЩА

Всякий раз, когда ваша группа находит сокровище, имеющее денежную ценность, её участники могут оставить его себе и использовать во время игры. Любые оставшиеся неиспользованными в конце приключения сокровища конвертируются в золотые монеты и делятся поровну между всеми персонажами. Мастер может оказать помощь в этом процессе.

Обыкновенные предметы, такие как найденное снаряжение, делятся по решению участников в конце игровой сессии. Персонажи могут продать найденное ими обыкновенное снаряжение за половину его стоимости в золоте.

**Огнестрельное оружие.** Полученное в награду за приключение огнестрельное оружие (например, мушкеты, пистолеты и т.д.) можно сохранить. В остальных случаях огнестрельное оружие нельзя купить, изготовить или выбрать в качестве типа оружия. Персонажи, владеющие воинским оружием, владеют и огнестрельным оружием. Для стрельбы требуются пули и *дымный порох*. Пули можно получить в качестве награды за приключение, их можно купить в РМП 2024, или создать персонажем, владеющим кузнечными инструментами, как описано в КИ 2024. Вне приключений, где встречается порох, он рассматривается как *дымный порох* и может быть найден или куплен в мешочке на пять выстрелов за 50 зм. Если в приключении не указано иное, дымный порох нельзя использовать как взрывное устройство.

## СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ И ПРЕДМЕТЫ

При необходимости Мастер может спросить, есть ли у персонажей сюжетная награда или сюжетный предмет. Группа определяет, какие персонажи обладают сюжетными предметами и, при определённых обстоятельствах, сюжетными наградами для целей данного приключения.

**Сюжетные награды.** В некоторых приключениях за достижения персонажей награждают сюжетной наградой, которая может иметь значение только в будущих приключениях в той же сюжетной линии. Сюжетные награды иногда вручаются в виде раздаточного материала или сертификата.

**Сюжетные предметы.** Сюжетные предметы — это предметы или эффекты, которые обозначены в приключении как важные для завершения сюжетной линии или приключения. Сюжетные предметы можно использовать только во время сессий сюжетной линии.

## СМЕРТЬ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ

---

Если во время игровых сессий вы умираете, подвергаетесь длительному воздействию, такому как болезнь или проклятие, или выбываете из приключения, вы имеете дело с последствиями на протяжении всей игровой сессии. По завершении сессии вы можете выбрать следующую судьбу:

- В конце текущей сессии вы возвращаете своего персонажа к жизни или снимаете негативный эффект, мешающий продолжить игру, за 1 000 зм. Если у персонажа нет этой суммы, считается, что он берёт её в долг, и всё золото, зарабатываемое им в последующих приключениях, будет уходить в счёт этого долга, пока он не будет погашен. Если вы выбыли из приключения, вы получаете награды, полученные до момента выбывания.
- Вы удаляете персонажа, покоряясь своей судьбе.

Если вы вернётесь в приключение до завершения игровой сессии, вы сможете получить все награды, заработанные группой, в том числе и во время вашего отсутствия.

## МАСТЕРА И НАГРАДЫ

---

Ваш Мастер может получить дополнительные указания в документации по присуждению определённых наград, а также его можно спрашивать об использовании определённой награды во время игры.

## МЕЖДУ СЕССИЯМИ

### ПОКУПКА И ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЯ

---

**Продажа и покупка.** Вы можете продавать и покупать снаряжение и компоненты заклинаний, используя правила из *КИ 2024*. Снаряжение должно быть получено из доступного игроку источника. Свитки заклинаний с кантрипами 5-го

уровня можно приобрести за двойную стоимость из таблицы «Стоимость свитка заклинания» в *КИ 2024*. Зелья соответствующей редкости можно приобрести по ценам расходников из таблицы «Время и стоимость изготовления магических предметов» в *РМП 2024*. Наличие этих предметов остаётся на усмотрение Мастера. Любой персонаж игрока может купить свиток заклинания, даже если он не является предполагаемым заклинателем, но он не может купить их более высокого уровня (например, 5-й уровень *лечения ран*).

**Заём.** Снаряжение и расходимые предметы можно одалживать другим персонажам во время игры, но их необходимо вернуть в конце сессии (если они не были израсходованы или утеряны).

**Обмен.** Постоянные магические предметы, за исключением уникальных и созданных персонажем магических предметов, можно обменивать с другими персонажами. В этом случае обмен постоянными магическими предметами осуществляется по принципу один к одному с учётом их редкости.

## ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

---

После каждой игровой сессии вы зарабатываете 10 дней простоя. Между сессиями ваш персонаж может использовать время простоя, чтобы поучаствовать в деятельности, требующей времени для завершения, как указано в разделе «Создание снаряжения» в *КИ 2024* (кроме огнестрельного оружия) и в необновлённой деятельности во время простоя в *КИ 2014*. Используйте 1 день простоя за каждый день (8 часов), требуемый для деятельности. Ниже перечислены исключения и дополнительно доступная деятельность. Приключенческая деятельность доступна только один раз, если не указано иного.

**Навёрстывание.** Потратьте 10 дней простоя, чтобы получить уровень. Если вы создаёте персонажа 5-го уровня, вы можете сразу потратить имеющиеся дни простоя, чтобы повысить уровень перед первым приключением.

**Копирование заклинаний.** Используйте правила «Расширение и замена книги заклинаний» из *КИ 2024* для копирования заклинаний, найденных в приключениях, за исключением того, что это стоит 1 день простоя на заклинание до 4-го уровня и 2 дня простоя на заклинание 5-го уровня и выше. Если вы копируете заклинания из книги заклинаний другого

персонажа, вы можете сделать это сразу после игровой сессии, в которой присутствовали оба персонажа.

**Создание свитка заклинания.** Воспользуйтесь рекомендациями из КИ 2024. Свитки заклинаний не могут быть повышенного уровня (например, 5-й уровень лечения ран).

**Обмен магическими предметами.** Каждый раз, когда вы обмениваете магический предмет, вы тратите 5 дней простоя.

**Обмен местоположением кругов телепортации.**

После совместной игры каждый персонаж, создавший круг телепортации, тратит 10 дней простоя на обмен знаниями о местоположении и последовательности одного круга. Количество простоя уменьшается вдвое, если круг находится в храме общей для персонажей веры, или в общей организации.